

OPERATION JUPITER



ATARI 520 et 1040 ST
AMIGA 500, 1000 et 2000

DEMARRAGE DU JEU

ATARI 520, 1040 ST avec écran couleur

Eteindre l'ordinateur et votre écran. Vérifiez tous les branchements. Introduire la disquette numéro 1 dans le lecteur. Allumez votre écran et votre ordinateur. Le jeu se charge automatiquement. Après avoir passé avec succès la première partie, lorsque le message apparaîtra, vous introduirez la deuxième disquette pour passer à la seconde partie.

AMIGA 500, 1000, 2000

Eteindre l'ordinateur et votre écran. Vérifiez tous les branchements. Allumez votre ordinateur et votre écran. Lorsque l'ordinateur vous demande le workbench, introduisez la disquette. Le jeu se charge automatiquement. Pour Amiga 1000, lorsque le klickstart est demandé, l'introduire puis, après seulement, mettre la disquette de jeu avec la même procédure de chargement.

DEBUT DU JEU

Une prise d'otages s'effectue sous vos yeux avec le déboulé hors de leurs voitures de plusieurs terroristes pénétrant dans l'Ambassade. Aussitôt, ils contrôlent tout le bâtiment, du premier jusqu'au troisième étage. Le nombre d'otages qu'ils détiennent est fonction du scénario et de la difficulté que vous aurez choisie pour votre mission.

CHOIX DE LA MISSION

Après la prise d'otage, un choix vous est proposé pour régler la difficulté de votre intervention. Cela influence sur la durée de l'ultimatum, le nombre et l'agressivité des terroristes ainsi que sur leur capacité de réaction. Vous pouvez choisir dans un premier menu :

- **LIEUTENANT** : Avec une faible agressivité des terroristes et un nombre faible ce qui permet de s'entraîner pour des missions plus dures.
- **CAPITAINE** : Le nombre de terroristes augmente ainsi que leur rapidité d'intervention et de réaction.
- **COMMANDANT** : Dans ce mode, le nombre des terroristes ainsi que celui des otages à délivrer est porté à son maximum. Le joueur devra faire un sans-faute et veiller tout particulièrement à la coordination de son équipe pour réussir. Aucune erreur dans l'approche et l'exploration du bâtiment n'est autorisée.

Puis dans un second menu :

- **TRAINING** : il n'y a pas d'otage.
- **TARGET**
- **ULTIMATUM**
- **SAUVETAGE**
- **JUPITER**

Le nom à choisir apparaît en inverse couleur. On choisit par flèche haut ou bas (curseur ou joystick $\uparrow \downarrow$) puis par FIRE (barre d'espace). Plus la mission est difficile, plus le temps alloué pour la réussite de la mission est faible.

A la fin de votre mission, la première page d'un journal célébrera votre exploit ou votre échec avec des commentaires appropriés ainsi que des pourcentages d'efficacité qui donneront une synthèse rapide de votre mission.

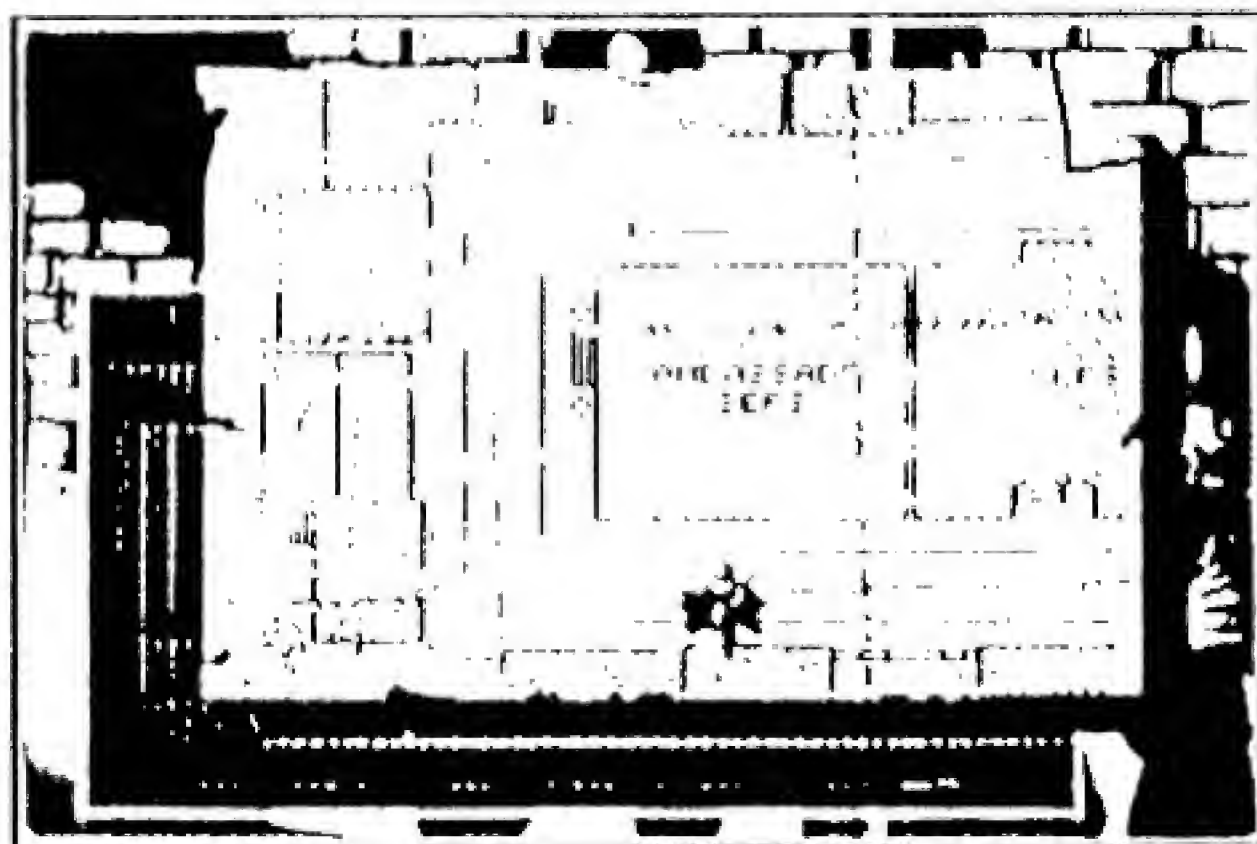


POSITIONNEMENT DES TIREURS D'ELITE

Vous avez à votre disposition 3 tireurs d'élite. Ceux-ci pour effectuer la surveillance des 3 côtés du bâtiment situés à l'air libre doivent prendre position tout au long de la nuit afin de se poster dans les meilleures conditions possibles. Le joueur contrôle un par un les 3 tireurs. Lorsqu'il joue un tir d'élite, son nom et son numéro apparaissent à l'écran. Les 3 tireurs DELTA, ECHO, MIKE se jouent à l'aide des touches de fonction F1, F2, F3. Si le joueur actuellement joué est à couvert, alors le joueur peut décider de passer à un tir d'élite différent de celui qu'il contrôle en appuyant sur ESCAPE ou FIRE.

ESCAPE OU FIRE : LE PLAN GENERAL DE LA PROGRESSION

Sur ce plan, le joueur voit les endroits où il doit poster ses hommes pour surveiller les 3 côtés de l'Ambassade. Ceux-ci sont symbolisés par des CROIX. Lorsqu'un joueur veut repérer l'avancée d'un de ses hommes, il appuie sur son numéro F1, F2 ou F3. Celui-ci «sort» de la carte pour lui indiquer sa situation.



POUR REVENIR AU DEPLACEMENT : ESCAPE OU FIRE

On joue alors le dernier homme que l'on a sélectionné sauf si celui-ci est éliminé. Dans ce cas, sélectionnez en un autre.

LE DEPLACEMENT : COMMANDES

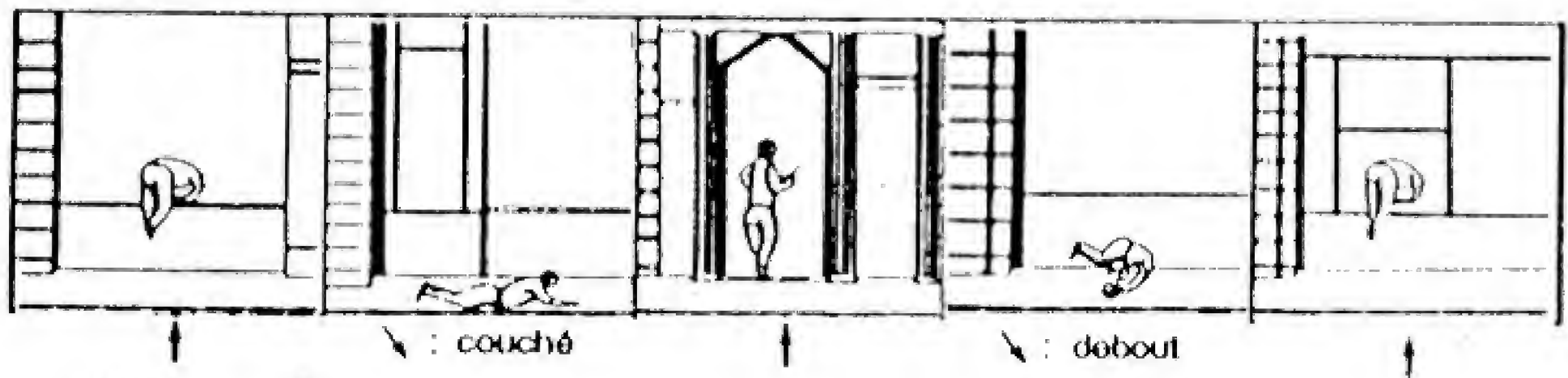
Le joueur doit éviter de faire repérer son homme par les projecteurs des terroristes. Dès que ceux-ci accrochent sa présence, les terroristes ouvrent le feu et peuvent ainsi éliminer l'homme du groupe d'intervention.

Pour éviter de se faire repérer et arriver jusqu'aux bons endroits repérés par des croix sur le plan, le joueur a à sa disposition plusieurs mouvements :

Utilisation du joystick ou clavier :

→ DROITE	progression droite	
← GAUCHE	progression gauche	
↓ BAS	se coucher au sol	
↑ HAUT	se cacher	
↘ BAS + DROITE	roulé boulé à droite	→ si l'on est en position de départ debout
↙ BAS + GAUCHE	roulé boulé à gauche	
↘ BAS + DROITE	ramper à droite	→ si l'on est en position de départ couché
↙ BAS + GAUCHE	ramper à gauche	

OPERATION JUPITER



ESC

ou ESPACE

ou FIRE

Dans ce mode :

F1 - F2 - F3

accès au Plan Général si l'on est caché

sélection de DELTA, ECHO ou MIKE

FIN DE LA SEQUENCE

Lorsque tous vos personnages vivants sont placés sur des croix (si tous vos personnages sont morts, on recommence).



HELICOPTERE

Lorsque tous les tireurs d'élite vivants qui vous restent sont placés à l'intérieur des bâtiments avoisinant l'Ambassade, vous passez automatiquement à la séquence de l'hélicoptère où vous verrez l'appareil des forces spéciales déposer 3 hommes sur le toit de l'Ambassade. Ceux ci représentent votre cellule d'intervention directe qui devra rentrer à l'intérieur du bâtiment. Pour cela, ils se positionneront sur le toit, près des façades et il faudra les faire descendre en rappel, puis les faire passer à travers les fenêtres pour qu'ils explorent entièrement le bâtiment. Ensuite, ils devront localiser les otages et les délivrer tous en évitant les rondes des terroristes et leur surveillance. Pour faire descendre les personnages, cliquez sur "FIRE" ou barre d'espace.

POSITIONNEMENT SUR LE TOIT

PLAN GENERAL DE LA SITUATION : ESCAPE

Avec l'appui sur cette touche, vous visualisez l'ensemble de la situation. Les tireurs d'élite que vous avez réussi à placer sont symbolisés par des croix sur les bâtiments avoisinants. Les hommes sur le toit de l'Ambassade sont également visualisés par des croix. Leurs noms de code sont visualisés par F4, F5 et F6.

POUR JOUER UN PERSONNAGE

Il suffit d'appuyer sur la touche de FONCTION qui correspond à son code. Si l'on désire jouer F4 qui se situe sur le toit, on appuie sur la touche de fonction F4.

Lorsqu'on se trouve sur le plan, on peut par les touches curseurs ou par le joystick faire bouger la croix qui le représente sur tout le toit de l'Ambassade et sur ses côtés. Lorsqu'on a positionné la croix sur un côté du toit, cela indique que cet homme peut être utilisé pour descendre en rappel. Appuyez alors sur ESCAPE et vous passerez en mode descente en rappel.

IMPORTANT ! Il n'y a aucune OBLIGATION à passer par la visualisation du plan pour changer de personnage contrôlé. Il suffit tout simplement d'appuyer sur la touche de fonction qui le représente. Le passage d'un homme à l'autre est alors symbolisé par un EFFET VIDEO.

Le plan peut être appelé par ESCAPE à tout moment.

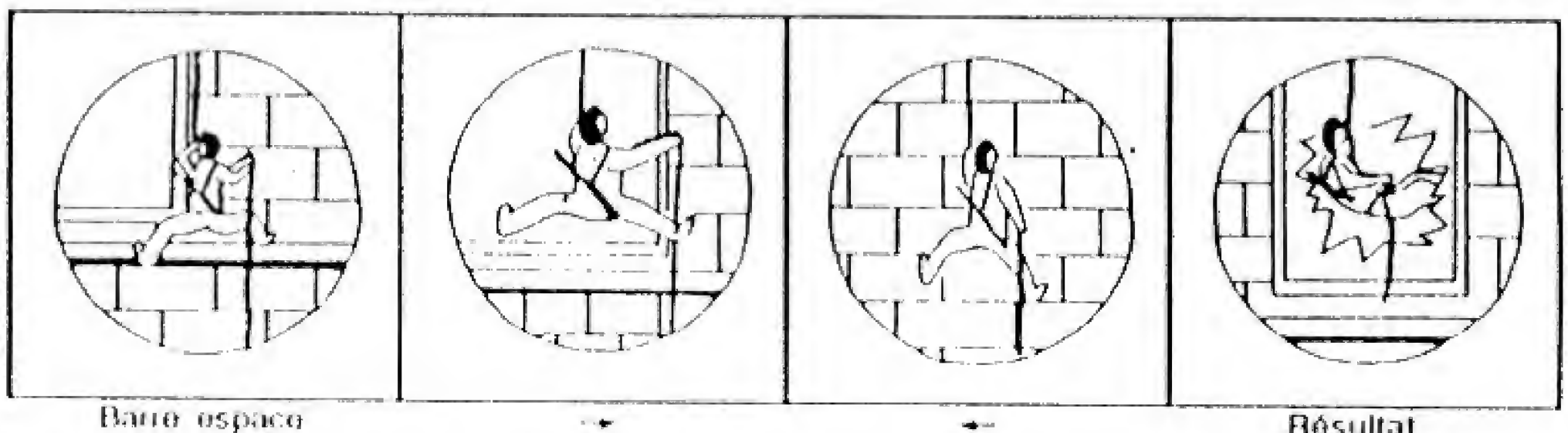
On peut changer de personnage à tout moment. On peut jouer un tireur d'élite placé sur la façade ouest et passer directement à un homme introduit dans l'Ambassade ou alors en position de rappel sur une façade. Il n'existe aucune CONTRAINTE pour changer de personnage.

SITUATION D'URGENCE

Lorsqu'un de vos personnages introduit dans l'Ambassade ou en position de rappel se trouve dans une situation délicate (présence de terroriste dans la pièce d'à côté ou dans la même pièce), son code sur le tableau de bord général se met à CLIGNOTER. Cela indique une situation d'urgence. Le joueur doit alors intervenir en changeant de personnage et en appuyant sur la touche de fonction représentant la personne en danger. Si le joueur attend trop, son homme peut être neutralisé définitivement par les terroristes.

LA DESCENTE EN RAPPEL

Lorsqu'un de vos hommes sur le toit est positionné sur un côté, il peut alors être utilisé pour faire du rappel sur la façade et pénétrer après dans l'Ambassade. Pour le jouer, appuyer sur sa touche de fonction. Vous passez alors en mode descente.



Barre espace

Résultat

3 mouvements sont à votre disposition :

1) **IMPULSION = BARRE D'ESPACE** : Afin d'avoir de la détente sur vos jambes, vous appuyez sur la BARRE D'ESPACE ou sur le bouton TIR du joystick en maintenant la pression pour donner la force d'impulsion que vous jugerez nécessaire. Lorsque celle-ci vous semblera suffisante, vous relâchez la pression et passerez immédiatement à la partie numéro 2.

2) **OUVERTURE DE LA CORDE = A DROITE** : Pour vous permettre de descendre la corde doit glisser le long de votre corps. Pour cela, vous relâchez la corde dans votre main en prenant la direction DROITE avec le joystick ou les touches curseur. Votre personnage en fonction de la force d'impulsion donnée se met à descendre le long de la façade. N'attendez pas trop avant de passer à la phase numéro 3, sinon celui-ci ira s'écraser sur le sol à cause de la vitesse prise dans sa descente.

3) **ARRET DE LA DESCENTE = A GAUCHE** : Lorsque vous voulez passer à travers une fenêtre pour rentrer dans l'Ambassade ou simplement vous arrêter sur la façade, vous prenez la direction GAUCHE qui bloque votre main droite et arrête ainsi le défillement de la corde.

OPERATION JUPITER

A TRAVERS UNE FENETRE

Pour rentrer dans l'Ambassade, il n'existe qu'une seule solution, c'est de passer à travers les fenêtres par l'intermédiaire de vos descendeurs en rappel. Ceux-ci doivent donc terminer leur course de descente sur une fenêtre et en ayant pris suffisamment de vitesse pour pouvoir la briser. Il faut donc calculer et exécuter précisément le saut.

Lorsque l'opération est réussie, la fenêtre se brise et l'on voit le personnage passer de l'extérieur de l'Ambassade à l'intérieur dans une des pièces. A partir de ce moment, il peut commencer à explorer les étages.

Notez qu'il peut être dangereux de vouloir passer à travers une fenêtre derrière laquelle se trouve un terroriste. Sachez utiliser alors vos tireurs d'élite.

POUR REMONTER EN CAS D'ECHEC : Direction en HAUT

Si vous ne réussissez pas à passer à travers les fenêtres et que vous vous retrouvez au premier étage, vous pouvez remonter par un système mécanique apparenté au JUMARD en choisissant la direction HAUT. Vous verrez ainsi votre personnage remonter la façade du bâtiment. A tout moment, vous pouvez décider d'arrêter et recommencer une tentative pour pénétrer dans l'Ambassade.

N'OUBLIEZ PAS !

A TOUT MOMENT, vous pouvez changer de personnage. N'oubliez pas que vous pouvez également passer en mode TIREUR D'ELITE en appuyant sur les touches de fonction correspondantes aux hommes que vous avez placés sur les bâtiments avoisinant l'Ambassade.

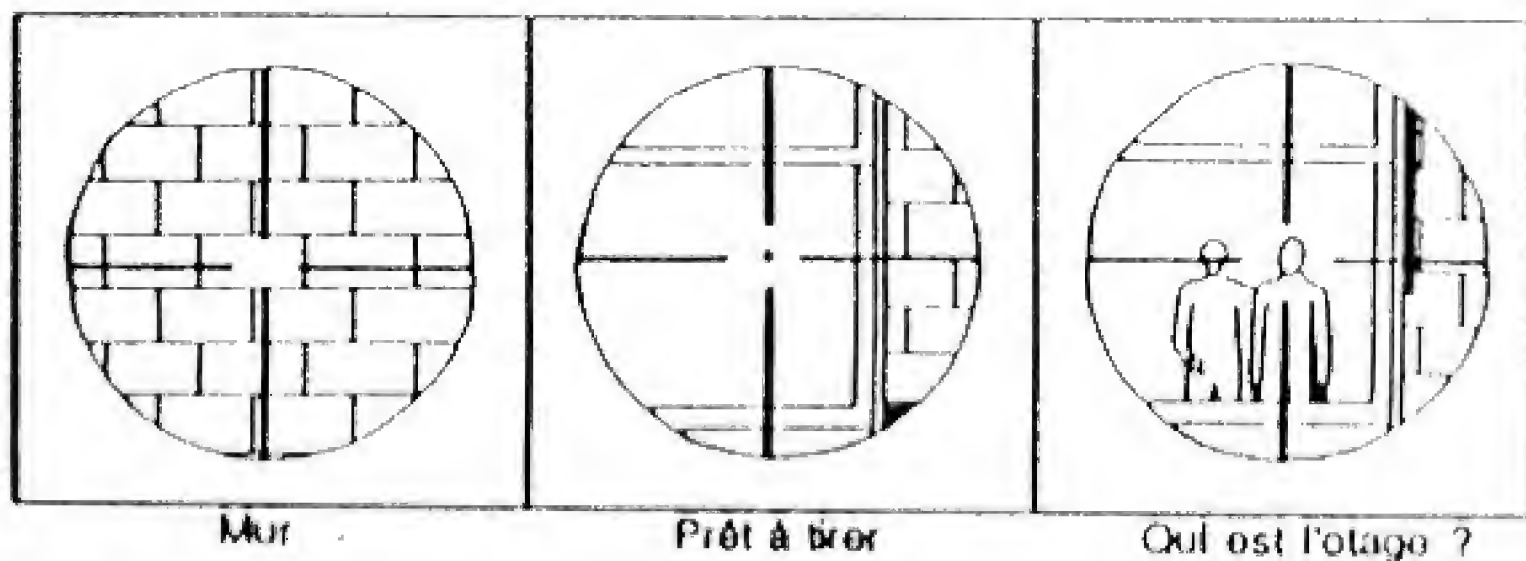
UTILISATION DU TIREUR D'ELITE

En appuyant sur les touches de fonction correspondantes, vous incarnez un des tireurs d'élite en position. Chaque tireur surveille une seule façade du bâtiment.

LA VUE : Vous voyez votre tireur d'élite en position, prêt à tirer avec la représentation de ce qu'il aperçoit dans son viseur de son fusil de précision. Pour scruter l'ensemble de la situation, il suffit d'utiliser les touches CURSEUR de direction ou le joystick.

Lorsque vous passez sur une fenêtre, un point rouge apparaît dans votre viseur. Cela signifie que vous êtes prêt à faire feu pour éliminer un terroriste. En effet, derrière les fenêtres apparaissent en fonction des tours de garde des terroristes, des ombres et des silhouettes. Elles peuvent représenter également des otages qui sont retenus prisonniers dans la pièce.

Si vous décidez d'intervenir, vous appuyez sur barre d'ESPACE ou bouton TIR. Vous rechargez votre fusil automatiquement.



Mur

Prêt à tirer

Qui est l'otage ?

Si vous voulez changer de façade et donc de tireur d'élite, vous appuyez sur la touche de fonction correspondante. Vous pouvez également passer à des hommes situés sur le toit, les façades ou dans l'Ambassade elle-même.

Il faut prendre garde de ne pas éliminer un coéquipier ou un otage dans le cas d'un tir à travers la fenêtre.

EXPLORATION DES PIÈCES

MINI-PLAN

Si vous décidez de jouer un homme à l'intérieur du bâtiment, vous passez alors en mode d'exploration. Pour vous déplacer, vous devez vous repérer sur le mini-plan affiché à gauche de l'écran. En fonction de l'étage où vous êtes, ce mini-plan vous indique les couloirs et les pièces.

Vous êtes symbolisé par une **PETITE FLECHE ROUGE**. Celle-ci, non seulement, vous indique votre position mais également la **DIRECTION DE VOTRE REGARD**. Vos coéquipiers sont symbolisés par un point rouge, les terroristes par un point orange, les étages par des points blancs.

En effet, vous pouvez parfois visualiser en 360° les endroits qui vous entourent si vous vous trouvez par exemple dans un couloir. La direction de la flèche indique où portent vos yeux.

DEPLACEMENT

Vous utilisez les touches **CURSEUR** de la machine ou le joystick.

Dans une pièce

Pour progresser en direction du regard	Direction HAUTE	↑
Pour progresser à droite de la direction du regard	Direction DROITE	→
Pour progresser à gauche de la direction du regard	Direction GAUCHE	←
Pour faire demi-tour	Direction BASSE	↓

Dans le couloir : seule la direction **HAUTE** permet d'avancer. Les touches "**DROITE**" et "**GAUCHE**" permettent de pivoter d'un quart de tour. La touche "**BAS**" = demi-tour.



Vous visualisez ainsi sur le plan par la flèche rouge votre déplacement dans les couloirs et les pièces.

POUR RENTRER ET SORTIR PAR UNE PORTE

Positionnez-vous de telle façon que vous aperceviez en face de vous la porte, puis prenez la direction **HAUTE**. Vous passerez alors derrière cette porte. A l'intérieur d'une pièce, si vous apercevez une porte en face de vous, il suffit de prendre la direction **HAUTE** pour changer de pièce. Ceci est une commande en raccourci très pratique. Il est également possible à l'intérieur d'une pièce, lorsqu'on trouve "dos" à une porte, de la franchir en prenant la direction **BASSE**.

RENCONTRES AVEC DES TERRORISTES

Lorsque vous en rencontrez un ou plusieurs, vous pouvez passer en mode tir en appuyant sur **BARRE D'ESPACE**. A ce moment-là, par les commandes **DROITE-GAUCHE** vous dirigez votre mitraillette pour la pointer sur le terroriste tout en conservant la touche action ou espace appuyée. **TIR** du joystick. Le plus rapide et le plus précis gagnera la bataille.

Pour vous déplacer à nouveau, relâchez la barre d'espace puis enchaînez par une commande

OPERATION JUPITER

A TRAVERS UNE FENETRE

Pour rentrer dans l'Ambassade, il n'existe qu'une seule solution, c'est de passer à travers les fenêtres par l'intermédiaire de vos descendeurs en rappel. Ceux-ci doivent donc terminer leur course de descente sur une fenêtre et en ayant pris suffisamment de vitesse pour pouvoir la briser. Il faut donc calculer et exécuter précisément le saut.

Lorsque l'opération est réussie, la fenêtre se brise et l'on voit le personnage passer de l'extérieur de l'Ambassade à l'intérieur dans une des pièces. A partir de ce moment, il peut commencer à explorer les étages.

Notez qu'il peut être dangereux de vouloir passer à travers une fenêtre derrière laquelle se trouve un terroriste. Sachez utiliser alors vos tireurs d'élite.

POUR REMONTER EN CAS D'ECHEC : Direction en HAUT

Si vous ne réussissez pas à passer à travers les fenêtres et que vous vous retrouvez au premier étage, vous pouvez remonter par un système mécanique apparenté au JUMARD en choisissant la direction HAUT. Vous verrez ainsi votre personnage remonter la façade du bâtiment. A tout moment, vous pouvez décider d'arrêter et recommencer une tentative pour pénétrer dans l'Ambassade.

N'OUBLIEZ PAS !

A TOUT MOMENT, vous pouvez changer de personnage. N'oubliez pas que vous pouvez également passer en mode TIREUR D'ELITE en appuyant sur les touches de fonction correspondantes aux hommes que vous avez placés sur les bâtiments avoisinant l'Ambassade.

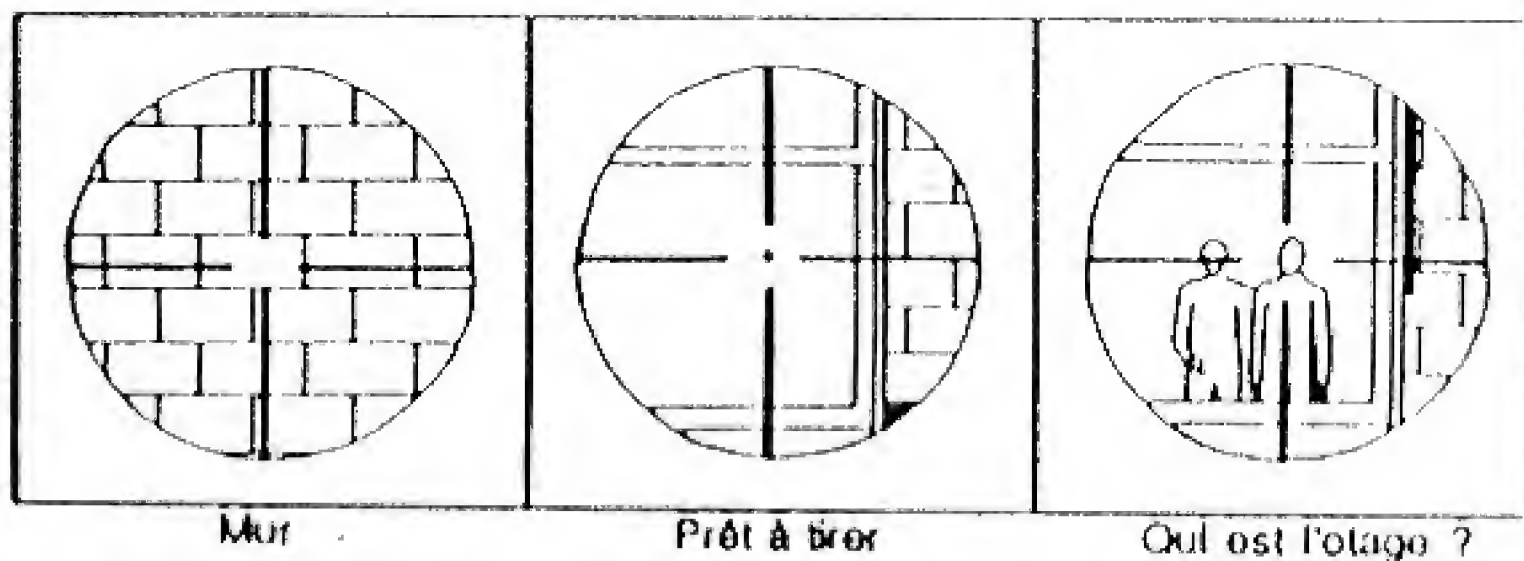
UTILISATION DU TIREUR D'ELITE

En appuyant sur les touches de fonction correspondantes, vous incarnez un des tireurs d'élite en position. Chaque tireur surveille une seule façade du bâtiment.

LA VUE : Vous voyez votre tireur d'élite en position, prêt à tirer avec la représentation de ce qu'il aperçoit dans son viseur de son fusil de précision. Pour scruter l'ensemble de la situation, il suffit d'utiliser les touches CURSEUR de direction ou le joystick.

Lorsque vous passez sur une fenêtre, un point rouge apparaît dans votre viseur. Cela signifie que vous êtes prêt à faire feu pour éliminer un terroriste. En effet, derrière les fenêtres apparaissent en fonction des tours de garde des terroristes, des ombres et des silhouettes. Elles peuvent représenter également des otages qui sont retenus prisonniers dans la pièce.

Si vous décidez d'intervenir, vous appuyez sur barre d'ESPACE ou bouton TIR. Vous rechargez votre fusil automatiquement.



Si vous voulez changer de façade et donc de tireur d'élite, vous appuyez sur la touche de fonction correspondante. Vous pouvez également passer à des hommes situés sur le toit, les façades ou dans l'Ambassade elle-même.

Il faut prendre garde de ne pas éliminer un coéquipier ou un otage dans le cas d'un tir à travers la fenêtre.